

# TESTS — Autoevaluaciones

---

 Profesor: Joan Salvador Gordi Ortega  
 Programación Multimedia y Dispositivos Móviles  
 Autoevaluación Diciembre— 10/12/2025  
 Resultado: **16,25 / 20**

---

## Programación Multimedia y Dispositivos Móviles:

Fundamentos de Android (Interfaces, Ciclo de Vida y Componentes)

---

### **1** ¿Quién desarrolla Android?

**Posibilidades:**

- a) Google
- b) Apple
- c) Microsoft
- d) Samsung

 **Respuesta correcta:** a)

 **Justificación:**

Android es desarrollado y mantenido por **Google**, aunque sea un proyecto de código abierto (AOSP).

---

### **2** ¿Qué significan las siglas SDK?

**Posibilidades:**

- a) SDK
- b) IDE
- c) JDK
- d) API

 **Respuesta correcta:** a)

 **Justificación:**

SDK (*Software Development Kit*) es el conjunto de herramientas necesarias para desarrollar aplicaciones Android.

---

### **3** ¿Qué elemento se utiliza para crear la interfaz gráfica en Android?

**Posibilidades:**

- a) Los controles gráficos
- b) Las Activities
- c) El manifiesto
- d) Los servicios

 **Respuesta correcta: a)**

 **Justificación:**

La interfaz se construye con **controles gráficos** (Button, TextView, EditText...) definidos en XML o código.

---

## **4** ¿Qué lenguajes se utilizan para desarrollar aplicaciones Android?

**Possibilidades:**

- a) JavaScript y PHP
- b) C++ y Python
- c) Java y Kotlin
- d) Swift y Objective-C

 **Respuesta correcta: c)**

 **Justificación:**

Java y Kotlin son los lenguajes oficiales para Android.

---

## **5** ¿Qué componente representa una pantalla en Android?

**Possibilidades:**

- a) Fragment
- b) Intent
- c) Service
- d) Activity

 **Respuesta correcta: d)**

 **Justificación:**

Una **Activity** representa una pantalla con la que interactúa el usuario.

---

## **6** ¿En qué archivo se define la interfaz gráfica?

**Possibilidades:**

- a) .java
- b) .xml
- c) .kt
- d) .gradle

 **Respuesta correcta: b)**

 **Justificación:**

Las vistas se definen en archivos **XML** dentro de la carpeta `res/layout`.

---

## **7** ¿Qué método se ejecuta cuando una **Activity** vuelve a primer plano tras estar detenida?

**Possibilidades:**

- a) onCreate()
- b) onPause()
- c) onRestart()
- d) onDestroy()

 **Respuesta correcta: c)**

 **Justificación:**

`onRestart()` se ejecuta cuando la Activity vuelve a mostrarse tras haber sido detenida.

## **8** ¿Qué método se ejecuta cuando una Activity deja de ser visible?

**Possibilidades:**

- a) onStop()
- b) onStart()
- c) onCreate()
- d) onResume()

 **Respuesta correcta: a)**

 **Justificación:**

`onStop()` se llama cuando la Activity **ya no es visible** para el usuario.

## **9** ¿Qué método se utiliza para iniciar una Activity?

**Possibilidades:**

- a) startActivityForResult()
- b) openActivity()
- c) launchActivity()
- d) newActivity()

 **Respuesta correcta: a)**

 **Justificación:**

`startActivity()` lanza una nueva Activity mediante un Intent.

## **10** ¿Qué componente se utiliza para mostrar listas en Android?

**Possibilidades:**

- a) TextView
- b) Button
- c) EditText
- d) RecyclerView

 **Respuesta correcta: d)**

 **Justificación:**

`RecyclerView` permite mostrar listas de datos de forma eficiente.

## **11** ¿Qué archivo contiene la configuración general de la app?

## Posibilidades:

- a) build.gradle
- b) MainActivity.java
- c) AndroidManifest.xml
- d) settings.gradle

 **Respuesta correcta: c)**

 **Justificación:**

AndroidManifest.xml declara Activities, permisos y configuración básica.

## 1 | 2 ¿Qué método se ejecuta al cerrar definitivamente una Activity?

## Posibilidades:

- a) onPause()
- b) onStop()
- c) onRestart()
- d) onDestroy()

 **Respuesta correcta: d)**

 **Justificación:**

onDestroy() se llama cuando la Activity se elimina de memoria.

## 1 | 3 ¿Qué tipo de layout organiza elementos en filas o columnas?

## Posibilidades:

- a) RelativeLayout
- b) FrameLayout
- c) ConstraintLayout
- d) LinearLayout

 **Respuesta correcta: d)**

 **Justificación:**

LinearLayout organiza elementos de forma vertical u horizontal.

## 1 | 4 ¿Qué método se usa para responder a un clic en un botón?

## Posibilidades:

- a) onPress()
- b) onClick()
- c) onTouch()
- d) onTap()

 **Respuesta correcta: b)**

 **Justificación:**

onClick() gestiona eventos de pulsación en botones.

## 1 | 5 ¿Qué atributo se utiliza para desactivar un RadioButton?

### Possibilidades:

- a) android:isClicked
- b) android:enabled
- c) android:visible
- d) android:disable

 **Respuesta correcta:** b)

 **Justificación:**

`android:enabled="false"` desactiva el componente.

 **Nota:**

El nombre correcto no es `disable`, lo que convierte la opción d en inválida.

---

## 1 | 6 ¿Cuál es el propósito de EditText?

### Possibilidades:

- a) Modificar títulos
- b) Mostrar imágenes
- c) Capturar texto del usuario
- d) Reproducir audio

 **Respuesta correcta:** c)

 **Justificación:**

`EditText` permite introducir texto por teclado.

---

## 1 | 7 ¿Qué método comprueba si un Switch está encendido?

### Possibilidades:

- a) isSelected()
- b) isOpened()
- c) isEnabled()
- d) isChecked()

 **Respuesta correcta:** d)

 **Justificación:**

`isChecked()` indica el estado ON/OFF del Switch.

---

## 1 | 8 EditText para números, ¿cómo se declara en Java?

### Possibilidades:

- a) TextNumber
- b) EditText
- c) TextView
- d) Number

 **Respuesta correcta:** b)

### Justificación:

El tipo sigue siendo **EditText**; lo numérico se define con `inputType="number"` en XML.

### Pregunta trampa:

El enunciado induce a pensar que existe un tipo “TextNumber”, que **no existe**.

---

## 1 | 9 ¿Qué memoria se usa para almacenamiento temporal y rápido?

### Posibilidades:

- a) SSD
- b) HDD
- c) RAM
- d) CPU

 Respuesta correcta: c)

### Justificación:

La **RAM** almacena datos temporales de acceso rápido.

---

## 2 | 0 ¿Qué tipo de memoria se utiliza en dispositivos móviles para almacenamiento temporal y acceso rápido de datos?

### Posibilidades:

- a) SSD
- b) HDD
- c) RAM
- d) CPU

 Respuesta correcta: c)

### Justificación:

La **RAM (Random Access Memory)** es la memoria utilizada para:

- Almacenar datos **temporales**
- Permitir **acceso rápido** a aplicaciones y procesos en ejecución
- Soportar la multitarea del sistema operativo

---

## ⚠ Posibles errores del cuestionario — Android

### 1 | Pregunta 18 — EditText numérico

#### Enunciado:

Cuando se utiliza una caja de texto que permite introducir datos numéricos, de tipo number. ¿Cómo se declara?

#### Problema:

El enunciado induce a pensar que existe un **tipo de variable distinto** para números.

#### Justificación técnica:

- En Java/Kotlin **siempre es EditText**.
- Lo numérico se define en XML con `android:inputType="number"`.
- No existe `TextNumber` ni `Number` como control UI.

👉 **Error del test:** confunde **tipo de vista** con **configuración del input**.

---

## 2 Pregunta 15 — Desactivar RadioButton

**Enunciado:**

¿Qué atributo se utiliza para desactivar un RadioButton?

**Problema:**

Solo una opción es válida, pero el resto son **atributos inventados o mal nombrados**.

**Justificación técnica:**

- Correcto: `android:enabled="false"`
- Incorrectos:
  - `android:disable` ✗ no existe
  - `android:isClicked` ✗ no desactiva
  - `android:visible` ✗ controla visibilidad, no estado

👉 **Pregunta pobre**, pero respuesta clara.

---

## 3 Pregunta 7 — onRestart()

**Enunciado:**

Método cuando la Activity vuelve a primer plano tras estar detenida.

**Problema:**

Puede generar confusión con `onStart()` o `onResume()`.

**Justificación técnica:**

- `onRestart()` se llama **antes** de `onStart()` cuando vuelve desde `onStop()`.
- El test **simplifica el ciclo de vida**.

👉 **Respuesta correcta según test**, pero **concepto incompleto**.

---

## 4 Pregunta 3 — Interfaz gráfica

**Enunciado:**

¿Qué elemento se utiliza para crear la interfaz gráfica?

**Problema:**

“Controles gráficos” es una respuesta **genérica**, poco académica.

**Justificación técnica:**

- La UI se define con:
  - Vistas (View, ViewGroup)

- Layouts
  - XML
- “Controles gráficos” no es un término técnico formal.

👉 Simplificación docente, no error del alumno.

---

## 5 Pregunta 2 — SDK

**Enunciado:**

¿Qué significan las siglas SDK?

**Problema:**

Una de las opciones es literalmente “**SDK**”, sin desarrollo.

**Justificación técnica:**

- SDK = *Software Development Kit*
- La opción correcta **no explica nada**, solo repite siglas.

👉 Pregunta mal construida, pero corregida literalmente.

---

## 6 Pregunta 8 — onStop()

**Enunciado:**

Método cuando la Activity deja de ser visible.

**Problema:**

Puede confundirse con `onPause()`.

**Justificación técnica:**

- `onPause()` → parcialmente visible
- `onStop()` → **ya no visible**

👉 Correcta, pero muy fina para un test con penalización.

---

## 7 Pregunta 10 — RecyclerView

**Enunciado:**

¿Qué componente se utiliza para mostrar listas?

**Problema:**

No se menciona `ListView`, que también sería válido históricamente.

**Justificación técnica:**

- Hoy en día: **RecyclerView**
- Antiguamente: `ListView` (obsoleto)

👉 Pregunta actualizada, pero excluyente.

---